

第2学年2組 体育科学習指導案

平成30年2月8日(木) 公開授業Ⅱ

平成30年2月9日(金) 公開授業Ⅲ

会場 中学校体育館2階-⑦

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校
教諭 小野 浩 由

1 単元名 フットボンバーゲーム - ボール蹴りゲーム -

2 本単元の価値

高学年のサッカーだけで、全ての子どもがサッカーの技能を身に付けたり、チームの特徴に応じた作戦を立てることができるようになりすることは容易ではなく、その基礎づくりは低学年段階の効果的な学習が必要である。そこで、本単元は、下記の新学習指導要領第1学年及び第2学年の「2 内容 E ゲーム ア ボールゲーム」を受けて設定する。

ア ボールゲームでは、(中略)簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを保持するときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム(中略)などを行うこと。
[例示] ○攻めがボールを手に持って打つたり蹴ったりして行うゲーム
(1) ねらった所に蹴り、蹴った後、蹴ったボールを捕まえること。
(2) ボールを蹴り、蹴ったボールを捕まえること。
(3) ボールを蹴り、蹴ったボールを捕まえること。
(4) ボールを蹴り、蹴ったボールを捕まえること。

この中でも例示の(2)から(4)は、ボールを止める動きの内容である。しかし、これまでの低学年の実践では、ボールを蹴ることに重きを置いた実践が多かった。中・高学年のサッカー型ゲームでは、シュートをする直前の動きは、自分の足下にボールを止めて、蹴る体勢を整えることである。つまり、基礎づくり期の低学年のボール蹴りゲームでは、ボールを止める技能に重点を置くことが、蹴る技能と同様に重要なのである。

また、ゲーム領域の実践は、ゲームの前に作戦を立て、協力していかにかに得点するかのゲーム展開を目指すのが一般的な指導の流れであった。しかし、低学年でゲームをすると、攻守で1対1の状況になるゲームが展開し、仲間と協力して得点することが難しかった。この原因は、相手チームの動きを客観視させていないことが多かったからである。つまり、味方チームの動きを考慮するだけでは、相手チームの動きを考慮したチームの動きに至らないのである。

本単元で行う「フットボンバーゲーム」はこれら二点の課題を補完できることに価値がある。一つめは、ルールやゲームの特性から①ボールを思い切り蹴る、②ねらった所に蹴る、③滑ってくるボールのコースに入る、④ボールを止める等のフットボンバーゲームの行い方に関する基礎的な知識・技能が発揮できる点である。本単元では、ボールを使用せず、「ボンバーパック」と名付けた円柱状のパックを蹴って滑らせる。転がらないのでねらった所に打ちやすく、また踏むことが容易であるため止めやすい。

二つめは、ゲーム様相を変容させていくことによって、相手(※1)や仲間(※2)の動きに着目させることができる点である。

フットボンバーゲームのコートは、ゾーンを区切った円形のコートで、中心に入れない空間があるために、守備側はシューターの近くに行くことができず、シュートコースを思うように防ぐことができない。それに気付いた守備側は自然と後ろにいるキャッチャーをマークするようになる。攻め側のシューターは内側にいる守備に阻まれて思うように得点が取れない状況になる。すると、子どもは「どうしたら得点を入れられるのだろう」と問いをもつ。そこで教師が「得点ができなかった場面」と「得点ができた場面」の動画を提示し、子どもに比較させる。「どのような場所で得点しているか」と視点を与え、問うことで、子どもは「守備がいない場所にシュートをしたらよさそうだ」と見通しをもつ。このようにゲーム様相が変容していく過程を経ることで、子どもは**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きと関係付けて考える**という「見方・考え方」を働かせて、「守備がいない場所をつくるにはどのような動きが必要か」という学習課題を設定する。子どもは守備のいない場所をつくるために、提示された動きを選んだり組み合わせたりして、課題を解決するための様々な動きを工夫する思考力・判断力・表現力を発揮するのである。

※1 本単元では「相手=対戦相手、敵」を意味する ※2 本単元では「仲間=チームの味方」を意味する

3 目指す姿

相手や仲間の動きに合わせたフットボンバーゲームの作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども

具体的には相手や仲間の動きに着目し、自分の動きと関係付けて考えるという「見方・考え方」を働かせて、守備のいない場所をつくり、シューターは守備のいない場所へシュートをすることが有効な得点方法であることを理解し、「どこに」「どのような」動きをしたらよいか自分の役割に合った動きを考える姿。

4 働かせる「見方・考え方」

攻撃側が守備のいない場所をつくらせたり、そこにボンバーパックを蹴り出したりするために、相手や仲間の動きに着目し、自分の役割に合った動きと関係付けて考えること

5 育成する資質・能力

別紙、「指導計画」参照

6 指導の構想

子どもは、ボール蹴り遊びとして、ボンバーパックを遠くに蹴る、狙ったところに蹴る、滑ってきたボンバーパックを止める等の基本的な技能を身に付けている。

働き掛け1

フットボンバーゲームのルールや場を与え、試しのゲームを設定する。

問いをもたせる働き掛けである。

フットボンバーゲームのルールと場を提示し、試しのゲームを行わせる。すると、攻撃側はシューターは得点を取るために「仲間のキャッチャーに向かってシュート」をする。守備側は「シュートを通すまいとボンバーパックに着目してシューターをマーク」するが、ゾーンを区切った円形のコートで中心に入れない空間があるために、シューターの近くに行くことができない。すると自然と後ろにいるキャッチャーをマークするようになっていく。攻撃側のキャッチャーは内側にいる守備に阻まれて思うように得点が取れないでいる。すると、子どもは「どうしたら得点を入れられるのだろう」と問いをもつ。

働き掛け2

攻撃場面の動画を提示し、その動きで得点はできるか、できないかの予想とその理由を問う。

学習課題を設定し、解決の見通しをもたせる働き掛けである。

試しのゲームを撮影した動画を二つ提示する。一つはシューターのAさんがキャッチャーのBさんやCさんに向かってシュートをしようとしているが、相手チームの守備がBさん、Cさんをぴったりマークしている場面である。このような場面の動画を途中で止め、その後の展開の予想と理由を問う。すると子どもは、「相手がマークしているからシュートを止められてしまいう」などと理由を答える。次に二つめの動画を提示する。この内容は、BさんとCさんが二人で右端に寄り、相手チームがぴったりとマークしている場面である。ここで動画を止め、その後の展開の予想と理由を問う。子どもは、「さっきと同じようにマークされているから得点できない」などと予想する。しかし、続きを見せると、Aさんは左の空いている守備のいない場所にシュートを打ち、通り抜けたシュートをBさんが走って止め、得点が入る場面が展開される。子どもは、二つの動画を比較することで「キャッチャーが守備のいない場所をつくって、そこにシューターがボンバーパックを蹴り込めばよさそうだ」などと**相手の動きに着目する**という「見方・考え方」を働かせ始める。このような子どもに、何を、どのように考えていけばよいかと問う。子どもは「チームのみんなで守備のいない場所をつくるにはどうしたよいか」という学習課題を設定する（①知識・技能）。

働き掛け3

守備のいない場所をつくる動きを二種類の中から選択する場を設定する。

動きについての情報を収集させるための働き掛けである。

タブレット端末に①キャッチャーが二人で近づいて守備のいない場所をつくる動きと②キャッチャーが二人で離れて守備のいない場所をつくる動きをアニメーションにした例示を用意し、子どもに選択させる（協働性）。子どもは、「二人の内、どちらでもよいから真ん中でシュートを止めに行けるように、キャッチャーが互いに離れて守備の真ん中が空くようにしよう」と**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きと関係付けて考える「見方・考え方」**を明確に働かせ、課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力（②思考力・判断力・表現力）を発揮して、自分たちのチームに有効かどうか試す。

働き掛け4

選択した動きをゲームで用いた後、その得点とこれまでのゲームで獲得してきた得点とを比較させ、動きの効果を問う。

課題解決に必要な動きをより追究させる働き掛けである。

選択した動きを試した後で、獲得した得点を見せ、動きの効果を問う。子どもは「もっとシュートを決めて得点したい」「相手の守備もうまくなっているから、得点がたくさん取れない。もっと動きの工夫が必要だ」（③態度）などと、シュートを通すためにキャッチャーが守備のいない場所をつくり出す動きを選んだり組み合わせたりして工夫する力を発揮し、作戦ボードアプリを活用して、動きを考える（②思考力・判断力・表現力、協働性、ツール活用能力）。さらに、子どもは、動きを工夫する活動になると、「キャッチャーの動きだけではなく、シューターの動きを工夫するともっと守備のいない場所をつくれそうだ」とシューターの動きにも着目するようになる。そこで、シューターの動きも工夫する活動の場を設定する。

このように、子どもは、「見方・考え方」を働かせ、様々な資質・能力を発揮して、**相手や仲間の動きに合わせたフットボンバーゲームの作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども**になる。

働き掛け5

フットボンバーゲームで分かったこと、できたこととその理由を問う。

発揮した様々な資質・能力を自覚させるための働き掛けである。

「工夫した動きをやってみるゲーム」「動きの工夫」「ゲーム」を繰り返す場を設定し、取り入れた改善や工夫の意図とうまくいった理由を問う。子どもは、「〇〇作戦に□□の動きを組み合わせさせた作戦を考えました。Bさんが△△に動いたら守備のいない場所ができたので、シュートをしました。するとBさんが走って止めることができました。相手の動きを予想し、仲間と作戦を工夫して考えたことがよかったです」などと、これまで発揮した資質・能力を自覚する。

7 指導計画 全6時間
別紙「指導計画」参照

8 本時の構想<第1日目> 3/6時間(45分授業)

(1) 本時のねらい (本時 3/6時間目)

「守備のいない場所をつくる」ことが有効な得点方法であることが分かり、提示された「キャッチャーが守備のいない場所をつくる動き」を選択したり、組み合わせたりして考え、守備をだましたり、引きつけたりしながら自分の役割の動きができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>○ドリルゲーム(準備運動)を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらってボンバードリルゲーム ※ボンバーパックを蹴って、時間内にコーンの隙間に通すゲーム 	<p>※前時までのルールや場の設定の図を掲示しておく。</p> <p>※ボンバーパックの蹴り方をまとめた掲示をしておく。</p> <p>※ボンバーパックでパス&キャッチ練習を行うように指示をしておく。</p> <p>※ドリルゲームをする。</p>
<p>○前時で学んだこと、前時に設定した学習課題等、振り返る。</p>	<p>○学習課題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>キャッチャーが守備のいない場所をつくるにはどうしたらよいか</p> </div>
<p>1 提示された2種類の「キャッチャーが守備のいない場所をつくる動き」を練習し、選択して、ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・①の二人で真ん中に集まる動きだと、端に守備のいない場所ができそう。 ・①の二人で真ん中に集まる動きをすると、端が空くからどちらかにシュートをしてね。ボンバーパックが来たら止めるから。 ・②の二人が左右に離れて、守備を引きつけたら、真ん中が空くね。この動きをやってみよう。 ・②の二人が左右に離れて、守備を引きつけたら、真ん中が空くから、そこにAさんはシュートをしてね。 <p style="text-align: center;">☆体育科②☆協働性</p>	<p>○「キャッチャーが守備のいない場所をつくる動き」を選択させ、練習する場やゲームの場を設定する。</p> <p>※前時までに出現した、キャッチャーが守備のいない場所をつくった場面の動画を見せる。</p> <p>※「キャッチャーが守備のいない場所をつくる動き」を作戦ボードアプリのアニメーションで作成し、ロイロノートに保存しておく(二種類)。</p> <p>・発問「二つの動きのうち、どの動きをゲームで使いますか。それぞれ練習をしてゲームで試してみましよう」</p> <p style="text-align: right;">【働き掛け3】</p> <p>※壁にマジックテープで取り付けたタブレット端末を準備しておき、いつでも見られる様にして置く。</p> <p>※補助発問「二人が近づく動きをするとどこに守備のいない場所ができますか」「二人が近づく動きをしても守備のいない場所をつくるのは難しいと思うのはどうしてですか」などと問うことで、その動きのよさ、難しさの理由を明確にもたせ、働き掛け3のチームで動きを工夫する活動のヒントとなるようにする。</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>① キャッチャーが二人で近づいて守備のいない場所をつくる動き</p> <p>※二人で中央に動いて、左右に守備のいない場所をつくる動き</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>② キャッチャーが二人で離れて守備のいない場所をつくる動き</p> <p>※二人が左右に離れて、真ん中に守備のいない場所をつくる動き</p> </div> </div>	<p>※2つの動きを試させ、自分たちにはどちらの動きがよさそうか、なぜその動きがよいのか理由を述べられるように指示しておく。</p>
<p>2 試してみた動きのうまくいった点とうまくなかった点を振り返り、これからどうするとよいかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今までのゲームでとった得点と今回の得点 	<p>○獲得した得点を見せ、どうしたいかを問う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発問「選んだ動きをしたら、守備のいない場所をつくって、得点できましたか。

とを比べるといいよ。

- 思っていたほど得点は取れなかったな。相手の守備も強くなっているからかな。
- 守備がない場所もつくれたし、得点は結構取れたな。でももっとシュートを止めて得点したいな。
- 二人でフェイントをして守備がない場所をすぐにつくるコツを見付けました。速く動くことです。
- 真ん中に近づいて左右の端の空いている場所をつくる方がうまくいったけど、フェイントを組み合わせれば早く空いている場所をつくることのできるんじゃないかな。
- 二人で左右の端に離れて、守備のいない場所をつくるのは、二人の動きを合わせないといけないから難しいよ。
- 二人で離れる作戦をするのはいいけれど、もっと違う動きで相手をだますこともできそうだよ。
- 自分たちでもっと守備の空いている場所をつくる動きを考えたいな。
- この2つの動きよりももっと空いている場所を作る動きの工夫をしてゲームで試してみたい。

★体育科③

3 動きに改善や工夫を加え、ゲームを行う。

- コートの端から端まで二人で走って、場所を交換しよう。相手はどっちをマークしたらよいか分からなくなっていない場所がつかれると思う。
- Aさんと私が真ん中で場所を入れ替わるおとり作戦をやって、相手をだまそう。その時、入れ替わるふりをして、元の場所に戻って相手をだますのもいいよね。
- シューターの動きも工夫できないかな。

★体育科②★協働性★ツール活用能力

3 作戦のうまくいった点、うまくいかなかった点を評価をして、分かったことやできたことを自覚する。

- 私たちのチームは、交代おとり作戦をしました。僕とAさんがキャッチャーとなって、真ん中で場所を交代する動きをしました。すると、相手と相手の間に隙間ができたので、そこにBさんがシュートして、僕が止め、得点できました。
- 僕は左右に動きながらフェイントして、Aさんと交差すると見せかけて、元の場所に戻りました。すると、Aさんの前に相手がいなくなりました。そこへBさんがシュートし、得点することができました。でも、シューターの動きでばれてしまうこともありました。シューターもフェイントをしたら、もっとシュートが打ちやすくなると思います。

得点できた、できなかったを判断するにはどうするとよいですか。」

【働き掛け④-①】

- 発問「シュートを打って、もっと得点するためにどうしたいですか」

※選択肢として与えた動きの、①キャッチャーが二人で近づいて守備のいない場所を作る動き、②キャッチャーが二人で離れて守備のいない場所をつくる動きを基にして工夫した動きを考えればよいことを全体で確認する。

○動きの改善や工夫をするチームタイムを設定し、ゲームを行う。

- 指示「チームタイムを取ります。守備のいない場所をつくる動きを考えましょう」

【働き掛け4-②】

※補助発問「大事な動きは何ですか」「これまでの動きとは何が違いますか」など、各チームの状況によって発問をする。

※タブレット端末の作戦ボードアプリを使って作戦を立てる。

※アニメーション機能を使用して、どのように動いて、いつシュートを打つのか自分たちの動きを確認できるように指示する。

※考えたチームから練習の時間とする。

- 指示「ゲームをします」

※整列、あいさつをしてからゲームをする。

○考えた動きはうまくいったのか、いかなかったのかを、評価させ、振り返る場を設定する。

- 発問「どんな動きを考えて、守備のいない場所をつくりましたか。また、その動きはどうでしたか」

※全体で振り返りを共有させる。

※補助発問「うまくいった原因は何でしょう」「うまくいかなかったのはなぜでしょう」「どこをどう改善するとうまくいきそうですか」などと、発問し、動きを価値付けていく。

- 発問「次の時間は、何を考えると、もっと、守備のいない場所をつかって得点できそうですか」

※子どもの発言により、次時の考える動きの視点を「シューター」に設定する。

(3) 評価

キャッチャーが守備のいない場所をつくる動きを選択したり、組み合わせたりして工夫して考え、自分に合った動きができたかを、発言やワークシートの記述から評価する。